

SEGA®



THQ FRANCE
1 rue Saint Georges
75009 Paris



ORIGINAL GAME © SEGA. © SONICTEAM/SEGA, 2003. All Rights Reserved. SEGA, SEGA logo, Sonic Battle, Sonic the Hedgehog and all related characters are registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION or its affiliates. Published by Sega Europe Ltd. Distributed by THQ Inc. THQ and its logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, copyrights and/or logos are property of their respective owners.

GAME BOY ADVANCE™

AGB B5BP FAH

SONIC BATTLE™



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

**Tu viens d'acheter Sonic Battle™. Félicitations !
Cette cartouche fonctionne uniquement sur la console Game Boy Advance™ Nintendo®.
Merci de lire attentivement le présent manuel d'instructions avant de commencer à jouer.**



SOMMAIRE

L'histoire	2
Les personnages	3
Les commandes de base	6
Démarrer une partie	10
Mode Histoire	12
Brancher un ou plusieurs câbles Game Boy Advance™ Game Link™	23
Mode Bataille	25
Mode Défi	28
Mode Entraînement	30
Les mini-jeux	32
Les données de la bataille	33
Les options	33
Garantie limitée à 90 jours	34
Quickstart in het nederlands	36
Limited Warranty	44
UK Game Registration	45
Hints/Tips and Technical Support	45

L'HISTOIRE

L'HISTOIRE

Alors qu'il se balade par là, Sonic aperçoit un drôle d'objet sur la plage d'Emerald Beach... c'est un robot tout cabossé ! Malgré ses tentatives de communication, il n'obtient aucune réponse.

Soudain, il a une idée de génie : il pourrait demander à Tails de réparer le robot ! Mais voilà que, bientôt, Shadow se met à réclamer l'automate à cor et à cri.

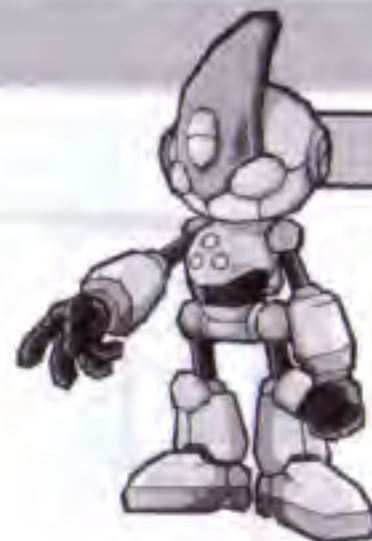
"Je sais que ce robot est en ta possession, Sonic. Alors donne-le moi !", hurle Shadow.

"Et si je refusais ?", répond Sonic.

Hum... On dirait que ça va se gâter...



LES PERSONNAGES



EMERL

Emerl peut s'améliorer en acquérant les mouvements de ses adversaires. Récupère le plus de mouvements possible pour personnaliser les techniques de combat d'Emerl !

SONIC LE HÉRISSON

Sonic est le fameux hérisson qui court à une allure supersonique. Découvre ses mouvements d'attaque et de défense ainsi que sa vitesse légendaire, qu'il mixe en un savant cocktail dont lui seul a le secret. Mets tes adversaires KO en exécutant un mouvement vif dévoilant un déhanché envoûtant !



MILES „TAILS” PROWER

"Tails" a inventé un certain nombre de combinaisons de mouvements uniques. Crée de nombreux combos grâce à ses inventions et à ses attaques consécutives !



KNUCKLES L'ÉCHNIDÉ

Knuckles tient une pêche d'enfer : il peut mettre KO ses adversaires d'un seul et unique coup ! Le meilleur moyen – et le plus rapide – d'écraser les adversaires, c'est de les frapper sans relâche !

**AMY ROSE**

Amy est une fille pétillante et pleine de peps qui attaque ses adversaires à coups de Marteau Piko Piko. Tu peux remporter la bataille rien qu'en le faisant tournoyer dans les airs !

**SHADOW LE HÉRISSON**

Shadow peut passer complètement inaperçu. Il disparaît, attaque, puis réapparaît soudain. Sa vitesse est exceptionnelle !

**CREAM LE LAPIN**

Cream est inséparable de Cheese. La main dans la main, Les deux comparses font du bon boulot... et mettent du cœur à l'ouvrage !

**ROUGE LA CHAUVESOURIS**

Rouge est la cambrioleuse la plus douée du monde. Et son style de combat va t'époustoufler !

**DR.EGGMAN**

Dr. Eggman, scientifique de génie, ne cesse de mijoter des complots pour s'emparer de la planète. Il semblerait qu'il caresse le projet d'utiliser Emerl à des fins mystérieuses...



LES COMMANDES DE BASE

LES COMMANDES DE BASE

L'attribution des boutons détaillée ci-dessous fait référence au mode Menu. Consulte les pages 7 à 9 pour plus d'informations sur les commandes du mode Bataille.



Commandes du mode Menu

Manette + Sélectionner des objets

START Démarrer une partie

Bouton A Entrer

Bouton B Annuler

Retourner à l'écran de titre

Pour retourner à l'écran de titre, appuie simultanément sur START et SELECT tout en appuyant sur le bouton A et le bouton B.

Lorsque tu retournes à l'écran de titre de cette manière, les données du jeu ne sont pas sauvegardées.

ACTIONS

Tu peux effectuer de nombreux mouvements à l'aide de combinaisons de boutons. Les actions détaillées ci-dessous sont communes à tous les personnages.

Les commandes en mouvement

Manette + Se déplacer

Déplacer un personnage dans 8 directions

Double pression sur la manette + Se déplacer rapidement

Appuie deux fois sur la manette + dans la même direction pour que le personnage se déplace rapidement dans cette direction.

Bouton A Sauter

Appuie sur le bouton A pour sauter. Appuie encore une fois, pendant que le personnage est en l'air, pour effectuer un saut en vol.

Double pression sur le bouton L Faire pivoter la carte


Fait pivoter la carte de 180 degrés.

Commandes en défense/récupération

Bouton L Garder

Protège le personnage à l'aide d'un bouclier pour le rendre momentanément invulnérable aux attaques de ses adversaires.

Pression prolongée sur le bouton L Récupération de la santé

Pour recouvrer progressivement la santé, il suffit de maintenir le bouton L enfoncé. Tandis que ton personnage recouvre la santé, tu peux utiliser la manette +  pour jeter un œil autour de toi. N'oublie pas que tu es vulnérable aux attaques de tes adversaires.

Les commandes en mouvement

Bouton B

Light Attack (Attaque légère)

Ce mouvement te permet d'attaquer les adversaires. Tu peux effectuer d'autres mouvements en appuyant consécutivement sur le bouton B ou la manette +.



Triple pression sur le bouton B

Combo

Ce mouvement te permet de frapper sans relâche ton adversaire. Appuie 3 fois sur le bouton B pour déclencher une Light Attack (Attaque légère). Si tu appuies 4 fois sur le bouton B, tu déclenches une Heavy Attack (Super Attaque).



Manette + et bouton B

Heavy Attack / Upper Attack (Super Attaque/Attaque supérieure)

Ce mouvement te permet d'envoyer balader les adversaires en leur portant un sérieux coup. Appuie sur la manette + et le bouton B dans la direction opposée à l'adversaire pour l'envoyer valdinguer.



Bouton B lors d'un saut

Attaque aérienne

Il s'agit d'un mouvement en l'air, qui varie d'un personnage à l'autre.



Bouton B lors d'un déplacement rapide

Attaque soudaine

Il s'agit d'une attaque puissante effectuée au cours d'un déplacement rapide. Selon le personnage effectuant l'attaque, tu peux littéralement éclater ton adversaire ou l'envoyer valdinguer.



Bouton R

Mouvements spéciaux

Les mouvements spéciaux sont spécifiques à chaque personnage. Il en existe 3 types : attaques au sol, attaques en vol et mouvements de défense. Tu peux les personnaliser avant la bataille ou pendant la trêve. Consulte la page 15 pour plus d'informations.



Prendre en chasse et attaquer

Manette + lors d'une Super Attaque (Heavy Attack)

Prendre en chasse

Appuie sur la manette + dans la direction dans laquelle l'adversaire est envoyé pour lui courir après.



Bouton B pendant la course

Prendre en chasse et attaquer

Si tu appuies sur le bouton B au bon moment, tout en envoyant balader un adversaire ou en le prenant en chasse, tu peux le cogner par terre. Les dommages infligés sont fonction de la durée nécessaire à l'opération.



Prendre en chasse et attaquer

Manette + en direction de l'adversaire

Mur en pleine tête

Cette commande permet d'annuler les dommages infligés à un personnage balancé contre un mur. Mais attention : il recevra les dommages par défaut lors de l'attaque aérienne suivante.



DÉMARRER UNE PARTIE

COMMENCER UNE PARTIE

L'écran de titre s'affiche lorsque tu appuies sur START pendant l'introduction. Appuie de nouveau sur START pour afficher l'écran de sélection du mode (Mode Selection Screen).

SAISIE DU NOM

Lors de ta toute première partie ou lorsque tu commences une partie après avoir effacé les données sauvegardées, tu dois appuyer sur START pour confirmer.

SÉLECTIONNER LE MODE DE JEU

Choisis un mode parmi les 5 modes proposés.



MODE HISTOIRE ▶ Page 12

Dans ce mode, accumule des techniques puisées chez différents personnages pour développer le mystérieux robot répondant au nom de "Emerl". Il existe 8 histoires en tout.

MODE BATAILLE ▶ Page 25

Choisis 4 personnages. Tu peux jouer seul contre les personnages dirigés par l'IA ou contre tes amis, grâce à des câbles Game Boy Advance™ Game Link™.

DÉMARRER UNE PARTIE

MODE DÉFI ▶ Page 28

Incarnes un seul et même personnage au cours de 5 batailles mémorables. Le nombre de personnages à combattre dans chaque bataille est variable. Pour passer au round suivant, il faut mettre KO tes adversaires 10 fois de suite.

Les mini-jeux ▶ Page 32

Ce mode propose une multitude de mini-jeux. Joue seul ou avec 1 à 3 amis disposant chacun d'un câble Game Boy Advance™ Game Link™.

LES OPTIONS ▶ Page 33

C'est ici que tu peux modifier les paramètres de langue et la musique d'ambiance. Tu peux également supprimer les données sauvegardées.

SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

Dans ce jeu, les données sont automatiquement sauvegardées en fin de bataille, à l'issue d'un événement quelconque, lorsque les techniques d'Emerl ont été modifiées ou quand tu choisis Quitter depuis le menu de pause. N'éteins pas la console pendant la sauvegarde des données – elles risqueraient d'être corrompues.

MODE ENTRAÎNEMENT ▶ Page 30

Ce mode te permet d'exercer tes techniques de combat contre l'IA, qui peut être paramétrée.

Données de la bataille ▶ Page 33

Jette un œil aux données de la bataille et aux personnages.

MODE HISTOIRE

DÉMARRER

Une fois le Story Mode (Mode Histoire) sélectionné, l'écran de sélection des personnages s'affiche. Au début, tu ne peux choisir que Sonic. Pour reprendre une partie, consulte la section suivante.



Reprendre une partie

Appuie sur le bouton A pour reprendre une partie.



Jouer à un autre épisode

Cette option te permet de quitter l'épisode en cours pour commencer une nouvelle histoire en utilisant d'autres personnages. Toutes les techniques acquises par Emerl sont sauvegardées et peuvent être utilisées dans une autre histoire – les épisodes précédents sont effacés.

Sélectionner des personnages

Tu dois sélectionner d'autres personnages lorsque tu choisis Jouer à un autre épisode.

LIRE LA CARTE



Les commandes du mode Menu

Manette + Sélectionner des objets

START Démarrer une partie

Bouton A Entrer

Bouton B Annuler

- ❶ Si tu places la flèche à cet endroit et que tu entres, un événement se produit.
- ❷ Ton personnage se déplace en suivant cette icône. Maintiens le bouton B enfoncé pour déplacer rapidement cette icône.
- ❸ C'est le personnage que tu as sélectionné. Si tu es accompagné par un autre personnage, il sera également affiché.

METTRE EN PAUSE

Appuie sur START pour mettre la partie en pause. Le jeu ne peut pas être mis en pause au milieu d'un événement. Choisis CONTINUER pour reprendre la partie. Sélectionne QUITTER pour retourner à l'écran de sélection du mode.

DÉMARRER

Cette histoire commence à Emerald Town, où habitent Sonic et les autres personnages, et dans les villes avoisinantes. Les divers événements qui s'y produisent et les batailles qui en résultent te mènent à l'événement suivant ou à l'histoire suivante.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- 1 Déplace-toi dans la carte
- 2 Un événement se produit
- 3 Lance-toi dans la bataille
- 4 Remporte la bataille et acquiers des techniques

1 Déplace-toi dans la carte

Place la flèche à un endroit où des événements se produisent : les personnages suivent automatiquement l'icône de flèche. Sur l'écran de la carte, appuie sur le bouton R pour basculer vers l'écran d'édition (page 17).

2 Un événement se produit

Une fois l'endroit sélectionné, des événements se produisent et l'histoire suit son cours. Selon les événements, l'histoire se déroule avec ou sans bataille.

3 Lance-toi dans la bataille !

Certains événements t'incitent à te battre. Paramètre un mouvement pour chaque attaque en vol et au sol ainsi que pour les postures défensives. Les conditions de victoire varient en fonction de la bataille. Chaque fois que tu remportes une bataille, tu progresses dans l'histoire et atteins une nouvelle zone ou acquiers de nouvelles techniques.

4 Remporte la bataille et acquiers des techniques

Lorsque Emetl s'engage dans une bataille, il apprend des techniques d'attaque en les observant ou en les encaissant. C'est ce qu'on appelle l'"acquisition". Pour utiliser une technique acquise, il faut, au préalable, la personnaliser dans l'écran d'édition. Par ailleurs, Emetl reçoit des points d'aptitude (Skill Points) (page 21) à l'issue de la bataille.

DÉROULEMENT DE LA BATAILLE

Bien que le déroulement des batailles soit variable, il existe des constantes.



DÉROULEMENT DE LA BATAILLE

- 1 Tu définis et attribues des mouvements
- 2 La bataille commence
- 3 Tu remportes la bataille
- 4 Histoire suivante
- 5 Tu perds la bataille
- 6 Recommence !

1 Tu définis et attribues des mouvements spéciaux

Il existe trois sortes de mouvements spéciaux. Les attaques au sol pour assaisonner l'adversaire sur le plancher des vaches ; les attaques en vol pour s'en prendre à l'adversaire dans les airs ; et les mouvements de défense pour te protéger des attaques de tes adversaires.

Mouvements de défense : tu peux personnaliser ta défense en fonction des coups que tu reçois. Par exemple, en adaptant ta défense contre un coup de type Power (Puissance), tu deviens invulnérable à tous les coups de type Power (Puissance).

PUISSANCE : attaque directe



Les attaques de puissance infligent des dommages explosifs à l'adversaire.

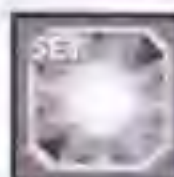
TIR : attaque à distance



Les attaques de tir se font à distance. Il s'agit d'attaques telles que

Shockwave (Onde de choc) et Energy Ball (Boule d'énergie).

POSER : mine



Tu peux poser une mine et infliger beaucoup de dégâts à l'adversaire. La mine peut exploser lorsqu'un adversaire marche dessus ou lorsque tu appuies sur le bouton R.

2 La bataille commence

Une fois que les mouvements sont personnalisés, la bataille peut commencer. Tu peux jouer seul ou avec 3 autres joueurs maximum.

3/4 Tu remportes la bataille/Histoire suivante

Après avoir mis KO tes adversaires un certain nombre de fois et avoir remporté la bataille, tu obtiens des points d'aptitude (Skill Points) (page 21) et tu passes à l'événement suivant ou à l'histoire suivante.

5/6 Tu perds la bataille/Recommence !

Si ta jauge de santé tombe à 0 et que tu es mis KO, tu peux de nouveau personnaliser tes mouvements. Si tu perds la bataille, une option te permet de recommencer.

ÉDITER

Pendant que l'histoire se déroule, l'écran d'édition est disponible via le bouton R. Tu peux y paramétrer les combinaisons ou les mouvements acquis par Emerl.



ÉDITER

Tu peux non seulement personnaliser les mouvements acquis par Emerl mais aussi sa façon de se déplacer et d'agir ainsi que sa couleur. N'oublie pas que, pour paramétrer les techniques, il faut des points d'aptitude (Skill Points) (page 21).

MOUVEMENTS

- **Aptitude à la course** : cette technique de la vitesse se traduit par la rapidité de défilement de la carte à l'écran.
- **Déplacement rapide** : aptitude acquise à partir d'un mouvement de déplacement rapide d'un personnage.
- **Aptitude au saut** : technique acquise à partir d'un mouvement de saut d'un personnage.
- **Action aérienne** : aptitude acquise à partir d'une action aérienne d'un personnage.
- **Aptitude à la garde** : technique acquise à partir d'un mouvement de garde d'un personnage.
- **Capacités guérisseuses** : aptitude acquise à partir d'un mouvement de saut d'un personnage, une fois la santé recouvrée.

ATTAQUES

- **Première attaque** : c'est le coup que tu donnes en premier lors d'un combo.
- **Seconde attaque** : c'est le coup que tu donnes en deuxième lors d'un combo.
- **Troisième attaque** : c'est le coup que tu donnes en troisième lors d'un combo.
- **Super Attaque** : coup envoyant balader tes adversaires.
- **Attaque supérieure** : coup faisant décoller son adversaire tout en l'assommant.
- **Attaque soudaine** : aptitude permettant d'attaquer lors d'un déplacement rapide.
- **Attaque aérienne** : aptitude permettant d'attaquer en sautant.
- **Attaque en poursuite** : aptitude permettant d'infliger une attaque pendant une poursuite.

- **Tir au sol** : mouvement spécial alliant un tir à une attaque au sol.
- **Tir aérien** : mouvement spécial alliant un tir à une attaque aérienne.
- **Puissance au sol** : mouvement spécial alliant un tir à une attaque au sol.
- **Puissance aérienne** : mouvement spécial alliant la puissance à une attaque aérienne.

- **Piège au sol** : mouvement spécial utilisant une mine pour attaquer au sol.
- **Piège aérien** : mouvement spécial utilisant une mine dans le cadre d'une attaque aérienne.

DIVERS

- **Pose de combat** : instantané d'une technique, affiché lorsqu'un personnage est immobile.
- **Optimisation de la puissance physique** : aptitude spéciale qui optimise le mécanisme de défense du corps.
- **Optimisation de l'attaque** : aptitude spéciale qui optimise le mécanisme d'attaque du corps.
- **Renforts divers** : une mystérieuse aptitude spéciale.
- **Couleur 1** : aptitude permettant de modifier la couleur de la corne.
- **Couleur 2** : aptitude permettant de modifier la couleur du corps.
- **Couleur 3** : aptitude permettant de modifier la couleur des détails, comme des poignets.

TOUT

Tu peux éditer les aptitudes des sections Mouvements, Attaques et Divers.

Aide

Lorsqu'une aptitude est sélectionnée, appuie sur le bouton R pour afficher les informations la concernant.



Activer les données sauvegardées

Les données des techniques personnalisées d'Emerl peuvent être sauvegardées. Tu peux sauvegarder les données éditées dans 1 à 3 fichiers. Les données sont sauvegardées juste avant ou après l'activation des données sélectionnées.



Liste des techniques

Tu peux afficher toutes les techniques acquises. Tu peux également jeter un œil sur le nombre de techniques obtenues.



Échanger des techniques

À l'aide d'un câble Game Boy Advance™ Game Link™, tu peux échanger des techniques avec d'autres joueurs. Tout d'abord, accède à l'écran d'échange de techniques qui s'affiche suite à la connexion des consoles Game Boy Advance™. Le joueur devant envoyer une technique doit choisir la technique en question. Pendant ce temps, le joueur devant recevoir la technique doit confirmer l'opération sur l'écran qui s'affiche à droite. Pour annuler la transmission, appuie sur le bouton B.

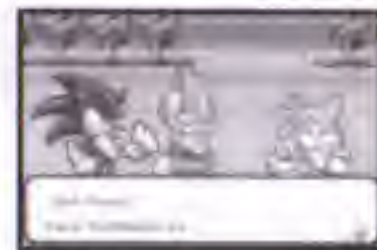


Retour au jeu

Pour quitter l'écran d'édition et replonger au cœur de l'histoire.

POINTS D'APTITUDE

Pour paramétrer les techniques d'Emerl, tu dois au préalable disposer de points d'aptitude (Skill Points), décrits dans les sections suivantes.



Les points d'aptitude (Skill Points), qu'est-ce que c'est ?

Les points d'aptitude sont obligatoires pour paramétrer les techniques acquises par Emerl. Les techniques puisées chez les divers personnages sont notées en fonction de leur difficulté, signalée par des étoiles. Plus la technique doit être puissante, plus il te faut de points d'aptitude. Une étoile équivaut à 5 points d'aptitude (Skill Points).

Comment obtenir des points d'aptitude (Skill Points) ?

- Pour gagner des points d'aptitude (Skill Points), suis une des deux méthodes expliquées ci-dessous :

Remporter une bataille

Tu acquiers des points d'aptitude (Skill Points) lorsque tu gagnes une bataille. Le nombre de points remportés varie en fonction de la bataille.

Émeraude du Chaos

Tu peux récupérer des Chaos Emeralds (Émeraudes du Chaos) dans certaines zones et en dégoter au fil de certains événements. Une Chaos Emerald (Émeraude du Chaos) vaut 10 points d'aptitude (Skill Points).

JAUGE D'ICHIKORO

La jauge bleue située au-dessus des points de santé est la jauge d'Ichikoro. Lorsque cette jauge est pleine, tu peux renverser le cours d'une bataille qui s'annonçait mal pour toi.



Énergise les mouvements spéciaux

Lorsque tu effectues un mouvement spécial alors que ta jauge d'Ichikoro est pleine, tu peux écraser ton adversaire d'un seul coup. La jauge d'Ichikoro peut être utilisée par tous les personnages. Une fois le mouvement spécial utilisé, la jauge d'Ichikoro tombe à 0. Remarque : un mouvement spécial attribué à la défense n'inflige pas de dégâts supplémentaires à l'adversaire.

Comment la remplir ?

- Pour remplir la jauge, choisis une des trois méthodes suivantes.

Encaisser des coups	Lorsque tu encaisses des coups, le montant des dégâts est transféré vers la jauge.
Se défendre	Lorsque tu te défends, la moitié des dégâts encaissés est transférée vers la jauge. Lorsque la jauge d'Ichikoro d'un adversaire est pleine et que tu réussis à te défendre contre lui, ta propre jauge se remplit complètement.
Recouvrer sa santé	Pendant que tu recouvres ta santé, la jauge se remplit progressivement.



CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™.

BRANCHER UN OU PLUSIEURS CÂBLES GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™

■ Il te faut :

- Console Game Boy Advance™ 1 par joueur
- Cartouche Sonic Battle™
Mode Un joueur 1
Mode Multi 1 par joueur
- Câbles Game Boy Advance™ Game Link™
2 joueurs 1
3 joueurs 2
4 joueurs 3

■ Précautions d'utilisation

Dans les cas suivants, il arrive que le jeu ne puisse pas communiquer ou qu'il connaisse des dysfonctionnements.

- En cas de branchement d'un câble autre qu'un câble Game Boy Advance™ Game Link™.
- Lorsque le câble Game Boy Advance™ Game Link™ n'est pas bien branché.
- Lorsque tu débranches puis rebranches le câble Game Boy Advance™ Game Link™ en cours de communication.
- Lorsqu'un câble Game Boy Advance™ Game Link™ n'est pas bien branché aux consoles Game Boy Advance™.
- Pour les parties à un joueur, lorsque la cartouche n'est pas insérée dans le logement de la console du joueur 1.
- Lorsque 5 consoles Game Boy Advance™ ou plus sont connectées.

■ Comment relier les consoles ?

1. Éteindre les consoles Game Boy Advance™ (interrupteur sur OFF). Insérer une cartouche dans le logement de chacune des consoles Game Boy Advance™ (dans le logement de la console du joueur 1 en cas de partie à un joueur).
2. Brancher le ou les câbles Game Boy Advance™ Game Link™.
3. Brancher le câble Game Boy Advance™ Game Link™ dans le connecteur d'extension externe des consoles Game Boy Advance™. La plus petite prise doit être branchée sur la console du joueur 1.
4. Allumer toutes les consoles Game Boy Advance™ (interrupteur sur ON).
5. Pour découvrir les commandes, consulter la page 25.

* Ne jamais brancher de consoles Game Boy Advance™ ou de câbles Game Boy Advance™ Game Link™ qui ne seront pas utilisés.

* La console Game Boy Advance™ où est branchée la prise la plus petite est automatiquement définie comme joueur 1.



Schéma d'une connexion de quatre joueurs (en mode multijoueurs) à l'aide d'un câble Game Boy Advance™ Game Link™.

Brancher le câble Game Boy Advance™ Game Link™ et relier les consoles Game Boy Advance™ conformément au schéma. Noter la taille des prises et l'emplacement de la cartouche.

DÉMARRER

Ce mode te permet de te lancer dans la bataille contre d'autres joueurs ou contre l'IA. Pour les parties multijoueurs, chaque joueur dispose d'une cartouche Sonic Battle™. Il faut en outre un ou plusieurs câbles Game Boy Advance™ Game Link™ (vendus séparément).



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Sélectionner un personnage

Choisis un personnage pour toi et une pour l'IA. Appuie sur le bouton R pour basculer vers l'écran de paramétrage des règles et sur le bouton L pour accéder à l'écran de sélection de la carte.

Bouton L

Sélectionner la carte

Tu peux choisir les étapes dans lesquelles tu veux te battre et en définir l'ordre. Si tu ne procèdes à aucun choix, elles seront choisies aléatoirement. Consulte la page 27 pour plus d'informations.

Bouton R

Paramétrer les règles

Paramètres les règles de la bataille. Personnalise-les au mieux pour un combat plus efficace. Consulte la page 26 pour plus d'informations.

LANCE-TOI DANS LA BATAILLE !

PARAMÉTRER LES RÈGLES

Modifie les paramètres à utiliser en mode Bataille. Une fois les modifications effectuées, appuie sur le bouton R pour retourner à l'écran de sélection des personnages. Appuie sur le bouton L pour accéder à l'écran de sélection de la carte.



RÈGLES

Cette section te permet de modifier les conditions de victoire. Comme nous le verrons plus loin, tu peux paramétrer 3 conditions de victoire. Utilise la manette + pour modifier les règles et les nombres.

KO	Le chiffre affiché ici indique le nombre d'adversaires à écraser pour remporter la bataille. Tu peux choisir 5, 10, 15, 30 ou 99 adversaires.
TEMPS	Il s'agit du laps de temps qui t'est accordé pour mettre KO tes adversaires. Tu peux choisir 2, 3, 5 ou 10 minutes.
SURVIE (VIES)	Tu as un certain nombre de vies à ta disposition pour remporter la bataille : 3, 5, 10, 15 30.

TAG

Fais équipe avec un autre personnage pour remporter la bataille ! Dans l'écran de sélection des personnages, utilise la manette + pour changer de couleur. Tu peux également t'en prendre à tes alliés en activant l'option Attaque alliée (sur ON). Lorsque tu mets tes alliés KO, leur nombre de KO ou de vies diminue.

INTERVALLE

Lorsque la santé tombe à 0, tu peux modifier le temps d'affichage de l'écran pour personnaliser les mouvements spéciaux avant de recommencer la bataille. Tu peux choisir entre 5, 10, 20 et 30 secondes.

Handicap auto

Lorsque la santé d'un personnage a fortement diminué, tu peux optimiser la puissance d'attaque ou du mouvement spécial du personnage. En augmentant la puissance, tu mets toutes les chances de ton côté...

COM (L'IA)

Modifie la puissance d'attaque des personnages dirigés par l'IA – dont le degré va d'Extrêmement faible à Super puissant.

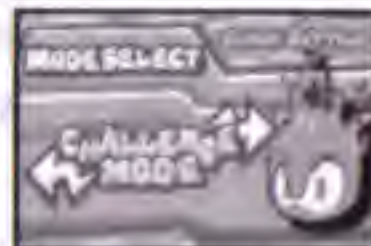
SÉLECTIONNER LA CARTE

Définis l'ordre des cartes à utiliser dans la bataille. Si tu ne définis pas d'ordre, les cartes s'afficheront dans un ordre aléatoire.

MODE DÉFI

DÉMARRER

Remporte les 5 batailles contre l'IA, qui, par ailleurs, change en fonction du personnage choisi. Il peut s'agir d'une bataille à 1 contre 1 ou à 1 contre plusieurs. En remportant le combat, tu gagnes un certain nombre de points variant selon la bataille. Si tu perds la bataille, la partie se termine.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Sélectionner un personnage

Choisis un personnage parmi les 8 personnages proposés.

Choisir un niveau

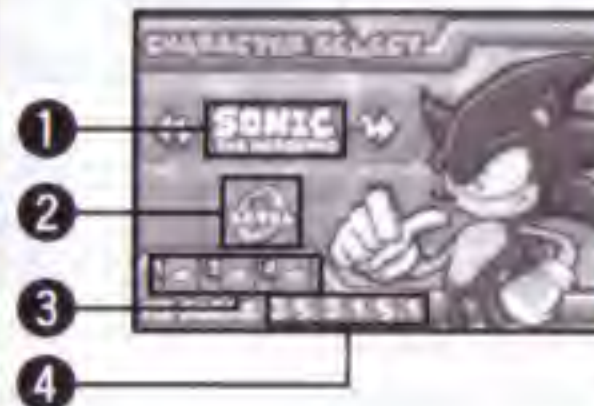
Définis le niveau des adversaires. Les adversaires les plus simples à écraser sont signalés par 1 anneau. Les adversaires les plus coriaces sont caractérisés par 3 anneaux.

Paramétrer un mouvement spécial

Personnaliser le mouvement spécial. Pour plus d'informations sur les mouvements spéciaux, consulte la page 15.

C'EST PARTI !

COMPRENDRE L'ÉCRAN



- 1 Nom du personnage choisi. Tu peux le modifier à l'aide de la manette +.
- 2 Niveau défini pour le Challenge Mode (Mode Défi). Plus il y a d'anneaux, plus le niveau est difficile.
- 3 Scores des 3 dernières tentatives du Challenge Mode (Mode Défi). S est le plus élevé, C le plus faible.
- 4 Score le plus élevé obtenu à l'aide du personnage choisi. Il peut également être affiché dans les niveaux.

PARTIE TERMINÉE

La partie se termine lorsque tu remportes 5 batailles ou que l'IA gagne 10 rounds.

MODE ENTRAÎNEMENT

DÉMARRER

Ce mode te permet d'affiner tes techniques en saisissant des commandes ou en t'entraînant aux combos. Lorsque tu appuies sur START en jouant, tu affiches l'écran de paramétrage des mouvements de ton personnage ou des adversaires. Pour quitter ce mode, sélectionne Finir dans l'écran de paramètres.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Paramétrer les conditions de l'entraînement

Sélectionne un personnage à incarner, les mouvements des adversaires et une carte où effectuer ton entraînement.

Paramétrer les mouvements spéciaux

Personnalise les mouvements spéciaux. Pour plus d'informations, consulte la page 15.

COMMENCE L'ENTRAÎNEMENT !

PARAMÉTRER LES CONDITIONS DE L'ENTRAÎNEMENT

Il y a 4 points à modifier. Une fois les changements effectués, appuie sur START pour accéder à l'écran de la bataille.

PERSONNAGES

Choisis 2 personnages : un à incarner et un à combattre au cours de ton entraînement.

ACTION DU RIVAL

Paramètre un mouvement parmi les mouvements proposés ci-dessous. Une fois paramétré, il peut être utilisé définitivement.

- | | |
|----------------------|---|
| ■ Ne rien faire | : rester debout sans agir. |
| ■ Sauter | : bondir sans cesse sur place. |
| ■ Courir | : cavalier en rond sans s'arrêter. |
| ■ Garder | : utiliser la garde sans relâche. |
| ■ Attaque légère | : impose le premier coup d'un combo encore et encore. |
| ■ Super Attaque | : inflige sans relâche des Heavy Attacks (Super Attaques). |
| ■ Attaque supérieure | : impose sans relâche des Upper Attacks (Attaques supérieures). |

CARTE D'ENTRAÎNEMENT

Choisis une carte à utiliser dans ce mode.

FIN DE L'ENTRAÎNEMENT

Quitte ce mode et retourne à l'écran de sélection du mode.

LES MINI-JEUX

JOUE À L'AIDE D'UNE CARTOUCHE

Ce mode permet à 4 joueurs (maximum) de jouer ensemble.
Remarque : un ou plusieurs câbles Game Boy Advance™ Game Link™ sont nécessaires pour jouer en mode multijoueurs.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Brancher les câbles Game Boy Advance™ Game Link™ (vendus séparément)

Pour plus d'informations sur le branchement des câbles, consulte la page 23.

Choisir Mini-jeu dans l'écran de sélection du mode.

Sélectionner un mini-jeu

Sélectionne le mini-jeu auquel tu veux jouer. Seul le joueur 1 peut le sélectionner.

Attendre

Attends que les autres joueurs soient prêts. Une fois que tous les joueurs ont effectué leurs branchements, appuie sur le bouton A.

COMMENCE UN MINI-JEU !

LES DONNÉES DE LA BATAILLE ET LES OPTIONS

LES DONNÉES DE LA BATAILLE

CONSULTER LES DONNÉES

Consulte les données de la bataille en mode Bataille.
La durée totale du jeu s'affiche dans tous les modes.

LES OPTIONS

MODIFIER DIVERS PARAMÈTRES

Ce mode te permet de modifier divers paramètres ou de consulter la musique d'ambiance utilisée dans le jeu.

LANGUE

Tu peux changer la langue utilisée dans le jeu.

TEST DU SON

Teste la musique d'ambiance et les effets sonores utilisés dans le jeu.

DONNÉES ENREGISTRÉES

Cette option te permet de supprimer les données et réinitialiser toutes les valeurs.
N'oublie pas que, une fois les données supprimées, tu ne peux pas les récupérer.

Liste de messages d'erreur : si tu rencontres des problèmes en cours de partie, un message de ce type peut s'afficher à l'écran. Voir un peu plus loin pour résoudre les problèmes.

✦ Une erreur s'est produite pendant la communication. Vérifie que le ou les câbles Game Boy Advance™ Game Link™ sont bien branchés et rallume (interrupteur sur ON) ta console Game Boy.

GARANTIE LIMITÉE À 90 JOURS

THQ International Ltd. garantit le jeu électronique sur le système de jeu Video Game Boy Advance™ contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, THQ International Ltd. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

THQ FRANCE
1 rue Saint Georges
75009 Paris

N'oubliez pas de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés. Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de THQ International Ltd., soit réparées, soit remplacées aux frais du client après acceptation préalable d'un devis. Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après son acquisition.

**INFOS, TRUCS
& ASTUCES**
08 92 68 24 27*
3615 THQ* 0,34 €/min.